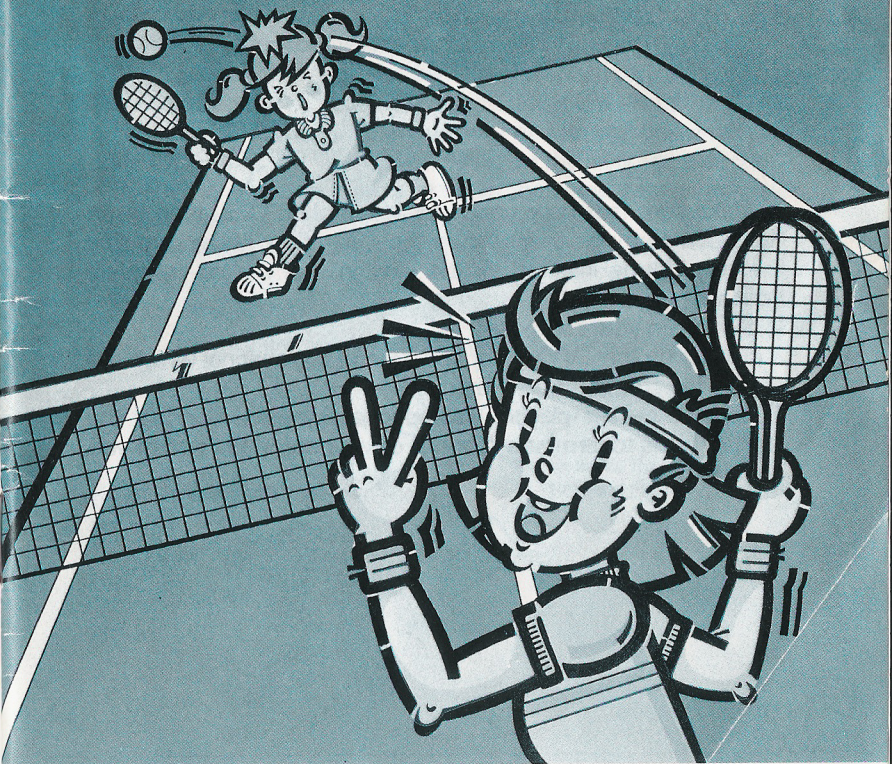
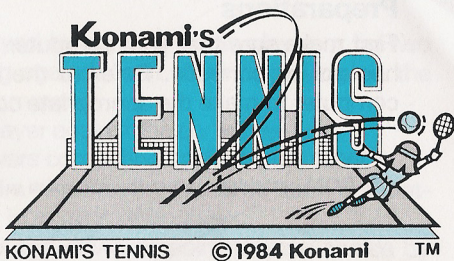


# Konami®

HOW TO PLAY .....	page	2
MODE D'EMPLOI .....	page	8
SPIELANLEITUNG .....	seite	14
RESUMEN DEL JUEGO .....	página	20
COME SI GIOCA .....	pagina	26

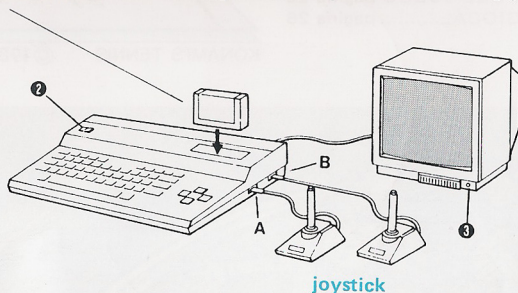


**MSX**

## Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

- 1 ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.

2. Switch on your computer

3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with optional joysticks. Connect the joystick leads to terminals A and B of your computer before you begin to play.



## How to play

1. This game can be played by either a single player or by two players, either competing against each other or playing on the same team against the computer.

☞ 1 PLAYER.....A single player against the computer

2 PLAYERS.....Two players competing against each other

DOUBLES.....Two players together on the same team competing against the computer in a game of doubles

Move the hand mark up and down to point to your choice by using the UP and DOWN cursor keys on your keyboard or the up and down movement of joystick A.

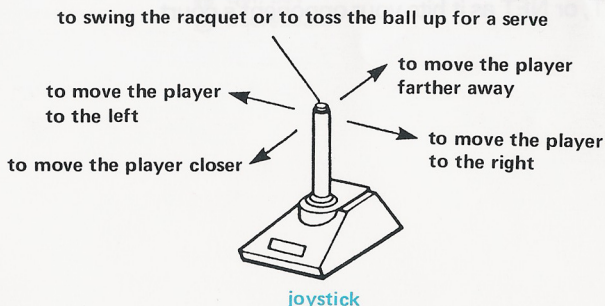
When the indicator points to the selection you want, press either the space bar on your keyboard or the shot button on joystick A to enter your selection.

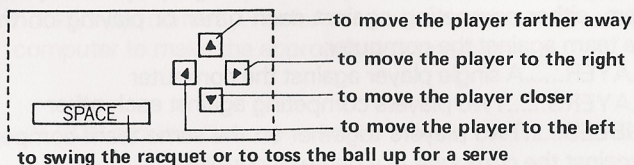
Next, select the level of the game you want to play.

☞ GAME SELECT 1 ..... The speed of the ball and the  
GAME SELECT 2 ..... movement of your opponent will differ  
GAME SELECT 3 ..... depending on the level you select.

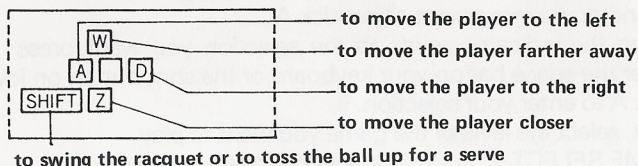
(Selection of game level is made in the same way as the selection of number of players, immediately above.)

2. The action is controlled as follows:





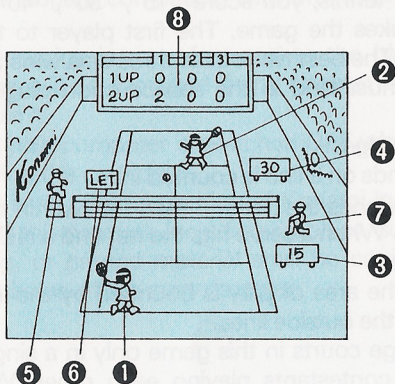
keyboard (for a single player)



keyboard (for two players)

Serve the ball by first tossing it up with a push of the space bar (or the shot button or SHIFT key); then hit it immediately by another push of the space bar (or shot button or SHIFT key). Be sure to get your timing down right when you serve; Depending on how good your timing is, your serve will be counted as IN, FAULT, or NET as it hits your opponent's court.





- ① Player No. 1
- ② Player No. 2
- ③ Score: Player No. 1
- ④ Score: Player No. 2
- ⑤ Umpire
- ⑥ Message of umpire
- ⑦ Ball boy
- ⑧ Scoreboard

## Rules

Just like real tennis, you score "15", "30", "40", and then the next point takes the game. The first player to take six games wins the set. The best two out of three sets wins the match.

Your serve must land in the service court diagonally opposite you.

Calls by the judges:

A ball that lands on a line is counted in.

A ball that touches the net and then falls within the service area is counted in. When a serve hits the net and a NET is called, take another serve.

For singles, the area of play is bounded by the inside lines. For doubles, use the outside lines.

Players change courts in this game only in a singles game with two human contestants playing each other. When you play against the computer, in either singles or doubles, you control the player in the near court.



## Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

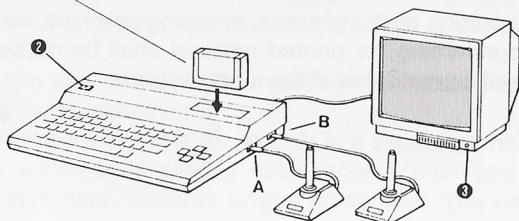
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1984 Konami

## Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

- ① Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



Levier de commande

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.

2. Mettre l'ordinateur sous tension.

3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.



## Comment jouer

1. Ce jeu peut se jouer soit avec un seul joueur, soit avec deux joueurs, chacun étant adversaire de l'autre ou tous deux formant équipe pour lutter contre l'ordinateur.

☞ 1 JOUEUR.....Un seul joueur contre l'ordinateur

2 JOUEURS.....Deux joueurs adversaires l'un de l'autre

DOUBLES.....Deux joueurs formant équipe pour lutter contre l'ordinateur en partie de doubles

Déplacer l'indicateur sur le mode de son choix au moyen des touches curseurs ascendante UP et descendante DOWN sur le clavier de l'ordinateur, ou au moyen du levier de commande A (mouvement ascendant ou descendant du levier).

Lorsque l'indicateur est en face du mode choisi soit appuyer sur la barre d'espacement, soit sur le bouton de tir du levier de commande A pour enregistrer la sélection faite.

Sélectionner ensuite le niveau de difficulté avec lequel on souhaite jouer.

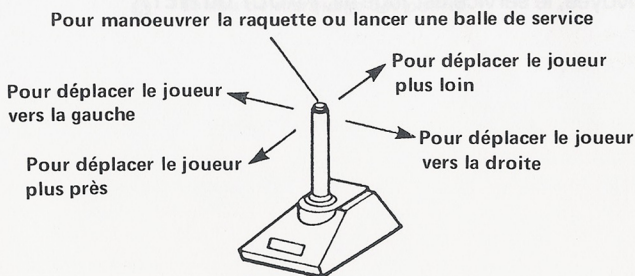
☞ JEU NIVEAU 1 La vitesse de la balle et les mouvements

JEU NIVEAU 2 ..... de l'adversaire varieront en fonction

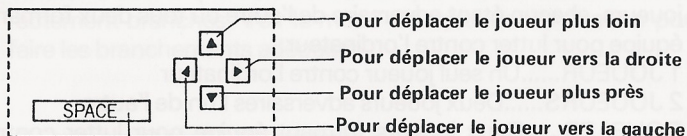
JEU NIVEAU 3 du niveau choisi.

(La sélection du niveau de jeu se fait de la même manière que celle concernant le nombre de joueurs, ci-dessus.)

2. Le contrôle des mouvements des personnages est le suivant.

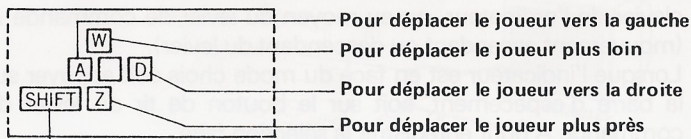


Levier de commande



Pour manoeuvrer la raquette ou lancer une balle de service

**Clavier** (pour un seul joueur)

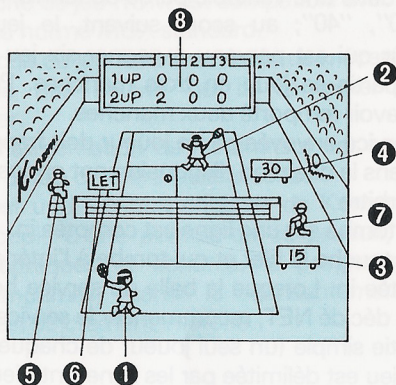


Pour manoeuvrer la raquette ou lancer une balle de service

**Clavier** (pour deux joueurs)

Pour faire le premier service, appuyer sur la barre d'espacement (ou sur le bouton de tir, ou encore sur la touche SHIFT) afin de projeter la balle en l'air. Frapper immédiatement la balle avec la raquette en appuyant à nouveau sur la barre d'espacement (le bouton de tir ou la touche SHIFT). Attention à frapper la balle au bon moment afin de réaliser un bon service. Une fois la balle envoyée, le service est jugé IN, FAULT ou NET.





- ① Joueur no. 1
- ② Joueur no. 2
- ③ Points marqués par le joueur no. 1
- ④ Points marqués par le joueur no. 2
- ⑤ Arbitre
- ⑥ Message de l'arbitre
- ⑦ Garçon ramasseur de balles
- ⑧ Tableau de marquage des points

## Règles du jeu

Tout comme dans une véritable partie de tennis, les scores sont de "15", "30", "40"; au score suivant, le jeu est gagné. Le premier joueur qui est parvenu à gagner six jeux remporte une manche. La partie se joue en trois manches. Pour gagner la partie, il faut avoir remporté deux manches.

La balle de service envoyée par le joueur doit frapper le court de l'adversaire dans la direction diagonalement opposée au joueur.

Appels par l'arbitre

Une balle qui tombe sur une ligne est comptée in.

Une balle qui touche le filet et qui tombe à l'intérieur de l'aire de jeu est comptée in. Lorsque la balle de service heurte le filet et que l'arbitre a décidé NET, recommencer le service.

Pour une partie simple (un seul joueur de chaque côté du filet), la surface de jeu est délimitée par les lignes intérieures. Pour une partie de doubles, les lignes du jeu sont les lignes extérieures.

Les joueurs ne permutent de court entre deux manches que sur le mode de deux joueurs adversaires l'un de l'autre. Lorsqu'on joue contre l'ordinateur soit en simple soit en doubles, le joueur que l'on contrôle est celui se trouvant sur le court le plus proche.



## Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

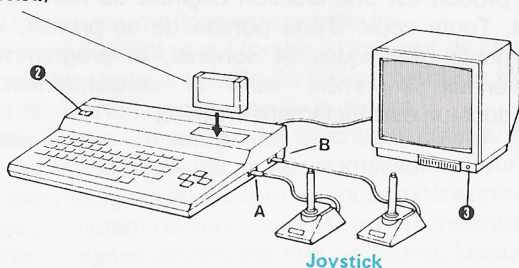
Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1984 Konami

## Vorbereitungen

Achten Sie darauf, daß Ihr Computer und Ihr Video-Monitor richtig angeschlossen sind. Die Anweisungen für den richtigen Anschluß entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung für den Computer.

- ① ROM-Kassette (Setzen Sie die Kassette so ein, daß die Abbildung darauf zu Ihnen weist.)



1. Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist. Setzen Sie dann die Kassette ein, wie in der Abbildung gezeigt. Prüfen Sie, ob die ROM-Kassette richtig eingelegt ist und Kontakt hat.

2. Schalten Sie den Computer ein.

3. Schalten Sie den Fernseh-Monitor ein und schalten Sie ihn auf den Kanal, der das Bild überträgt, das vom Computer gesendet wird.

Dieses Spiel kann mit zwei Joysticks gespielt werden. Stecken Sie diese im Computer an den Anschlüssen A und B ein, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

## Wie man spielt:

1. Dieses Spiel kann wahlweise von einem oder von zwei Spielern gespielt werden. Die Spieler spielen entweder gegeneinander oder im Team gegen den Computer.

☞ 1 Spieler.....Ein Spieler gegen den Computer

2 Spieler.....Zwei Spieler spielen gegeneinander

Doppel.....Zwei Spieler spielen im Team zusammen gegen den Computer

Treffen Sie Ihre Wahl mit Hilfe des "HAND"-Zeichens.

Verändern Sie das Zeichen mit den UP and DOWN Kursortasten solange, bis es auf die gewünschte Spielweise zeigt.

Sie können das Zeichen auch mit dem JOYSTICK A verändern, indem Sie den Steuerhebel rauf und runter bewegen. Zeigt das Zeichen auf die gewünschte Wahl, drücken Sie einfach auf die Leertaste Ihres Steuerpultes oder auf den Schußknopf Ihres JOYSTICKs. Als nächstes müssen Sie die Spielstärke Ihres Gegners festlegen.

☞ Spielstärke 1 ..... Die Geschwindigkeit des Balles und die

Spielstärke 2 ..... Bewegungen Ihres Gegners sind bei jeder

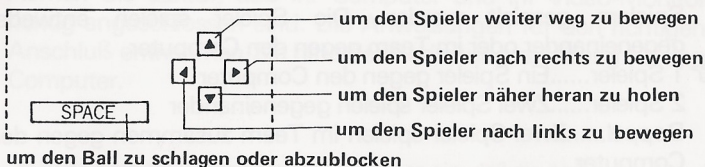
Spielstärke 3 ..... Spielstärke anders.

Die Wahl der gewünschten Spielstärke erfolgt in gleicher Weise, wie die Wahl der Spielerzahl, die oben beschrieben wurde.

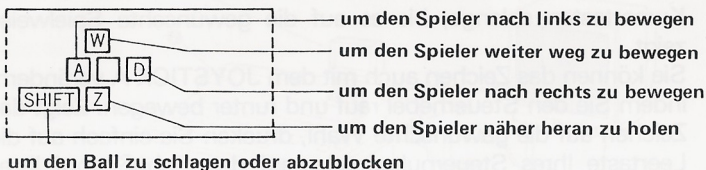
2. Das Spiel wird wie folgt gesteuert:





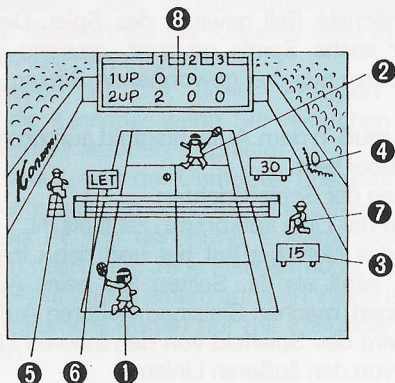


**Steuerpult** (für einen Spieler)



**Steuerpult** (für zwei Spieler)

Spielen Sie den ersten Ball, indem Sie auf die Leertaste Ihres Steuerpultes (oder auf den Schußknopf oder die SHIFT-Taste) drücken. Achten Sie beim Aufschlag auf das richtige Timing; je nach dem, wie gut Sie den Ball geschlagen haben, wird er als IN, FAULT (Fehler) oder NET (Netzball) gerechnet, sobald er das gegnerische Feld berührt.



- ① Spieler 1
- ② Spieler 2
- ③ Punktzahl: Spieler 1
- ④ Punktzahl: Spieler 2
- ⑤ Schiedsrichter
- ⑥ Entscheidung des Schiedsrichters
- ⑦ Balljunge
- ⑧ Anzeigetafel

## Spielregeln

Wie beim richtigen Tennis, bekommen Sie 15, 30, und 40 Punkte, der nächste Ball gewinnt das Spiel. Derjenige Spieler der als erster sechs Spiele gewinnt, gewinnt den Satz. Die besten zwei Sätze aus drei gewonnenen Sätzen, gewinnen das Turnier.

Ihr Aufschlag muß in dem Aufschlagfeld aufkommen, das Ihnen schräg gegenüber liegt.

Entscheidungen der Schiedsrichter:

Ein Ball der auf der Linie aufkommt, zählt als IN.

Ein Ball, der das Netz berührt hat und dann ins Spielfeld des Gegners fällt, zählt als IN. Sollten Sie beim Aufschlag einen Netzball schlagen, machen Sie einen weiteren Aufschlag.

Beim Einzel wird das Spielfeld von den inneren Linien begrenzt. Beim Doppel von den äußeren Linien.

Das Spielfeld wird nur dann gewechselt, wenn zwei Gegner beim Einzel gegeneinander spielen. Wenn Sie im Doppel oder im Einzel gegen den Computer spielen, dann steuern Sie den Spieler, der Ihnen am nächsten ist.



## Achtung

Diese Spielkassette paßt in Computersysteme die für MSX geeignet sind. Stecken Sie die Kassette nicht in Computer, die nicht das MSX-Zeichen tragen.

Die Spielkassette ist mit hoher Präzision gefertigt. Sie beschädigen die Kassette, wenn Sie versuchen Sie zu öffnen. Behandeln Sie die Kassetten sorgfältig!

Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist, wenn Sie eine Kassette einlegen oder herausnehmen.

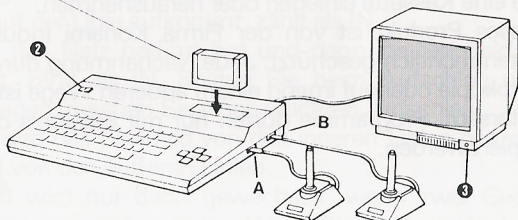
Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. patentrechtlich geschützt. Jede Nachahmung durch Video-oder Fotokopie oder auf irgend einem anderen Wege ist strafrechtlich untersagt. Programme dürfen nur mit Erlaubnis des Herstellers kopiert werden.

©1984 Konami

## Preparaciones

Asegúrese de que su ordenador y su monitor de video están conectados correctamente. Consulte el manual de instrucciones del ordenador para hacer las conexiones adecuadas.

- ❶ Cartucho ROM (inserte el cartucho con la ilustración mirando hacia usted)



Mando para juegos

1. Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada y luego inserte el cartucho ROM tal como muestra la ilustración. Asegúrese de que ha introducido el cartucho hasta el fondo y de que hace contacto completo.
2. Conecte la alimentación de su ordenador.
3. Conecte la alimentación de su monitor de TV y sintonice el canal en el que aparecerá la imagen generada por el ordenador. Puede jugar este juego con mandos opcionales para juegos. Conéctelos a los terminales A y B de su ordenador antes de empezar a jugar.

## Forma de jugar

1. En este juego puede participar un jugador o bien dos jugadores, tanto compitiendo entre ellos como jugando juntos un partido de dobles contra el ordenador.

☞ 1 JUGADOR.....Un solo jugador contra el ordenador

2 JUGADORES.....Dos jugadores compitiendo uno contra el otro

DOBLES.....Dos jugadores juegan un partido de dobles contra el ordenador

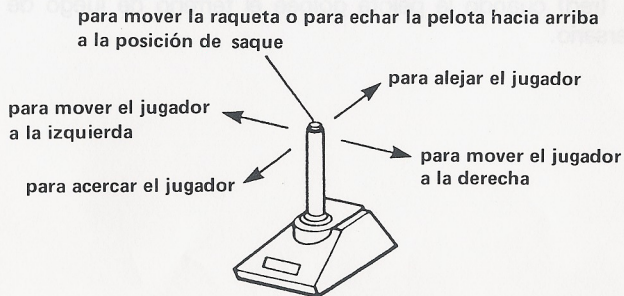
Mueva la marca del indicador manual hacia arriba y hacia abajo al punto de su elección utilizando las teclas UP y DOWN del cursor de su teclado o el movimiento hacia arriba y hacia abajo del mando A para juegos.

Cuando el indicador apunte hacia la selección que desee, pulse la barra espaciadora de su teclado o bien el botón de disparo del mando A para juegos para registrar su selección.

Seleccione después el nivel del juego que quiera.

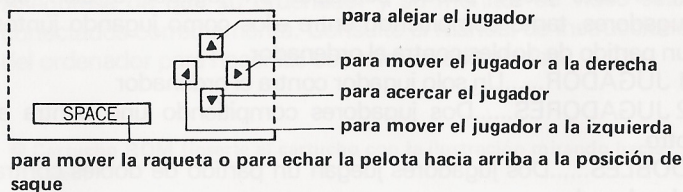
☞ SELECCION DEL JUEGO 1 .... La velocidad de la bola y el movimiento de su oponente varían de-  
SELECCION DEL JUEGO 2 .... SELECCION DEL JUEGO 3 ....  
pendiendo del nivel que seleccione  
(La selección del nivel de juego se hace de la misma forma que la selección del número de jugadores hecha inmediatamente antes)

2. La acción se controla de la forma siguiente:

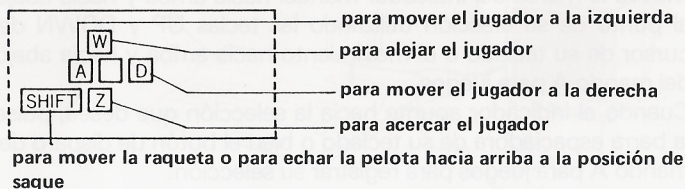


mando para juegos



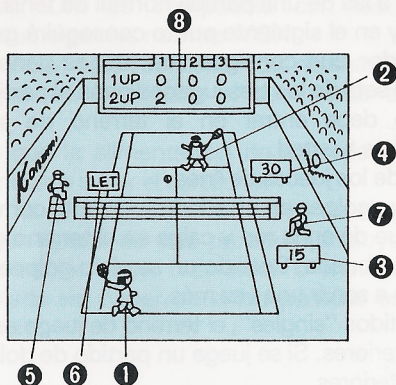


teclado (para un solo jugador)



teclado (para dos jugadores)

Sirva primero la bola echándola hacia arriba con una pulsación de la barra espaciadora (o con el botón de disparo o la tecla SHIFT); golpéela después inmediatamente pulsando de nuevo la barra espaciadora (o el botón de disparo o la tecla KEY). Procure conseguir una buena sincronización del movimiento hacia abajo cuando saque; dependiendo de lo buena que sea su sincronización, su saque se contará como IN (dentro), FAULT (fuera) o NET (red) cuando la pelota golpee el terreno de juego de su adversario.



- ① Jugador N° 1
- ② Jugador N° 2
- ③ Resultado: Jugador N° 1
- ④ Resultado: Jugador N° 2
- ⑤ Arbitro
- ⑥ Mensaje del árbitro
- ⑦ Muchacho recoge pelotas
- ⑧ Resultado

## Reglas del juego

Son iguales a las de una partida normal de tenis. Obtendrá "15", "30", "40" y en el siguiente punto conseguirá ganar un juego. El primer jugador que consigue seis juegos gana el set y el que consiga dos sets de los tres jugados gana el partido.

Su servicio debe entrar en el terreno de servicio opuesto diagonalmente a usted.

Decisiones de los jueces de línea

La pelota que golpea en una línea se cuenta como "dentro".

La pelota que dé en la red y caiga en el terreno del adversario se cuenta como buena. Cuando un servicio golpea la red y se grita NET, vuelva a servir una vez más.

Para los partidos "singles", el terreno de juego es el marcado por las líneas interiores. Si se juega un partido de dobles, se emplean las líneas exteriores.

Los jugadores cambian de pista en este juego sólo en los partidos "singles" en los que un jugador se enfrenta a otro jugador. Cuando juegue contra el ordenador tanto en "singles" como en dobles, usted controla el jugador de la pista cercana.



## Precauciones

Este cartucho ROM es compatible con los sistemas de computadora que sigan las normas MSX.

Este cartucho ROM está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.

Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada al meter o sacar el cartucho.

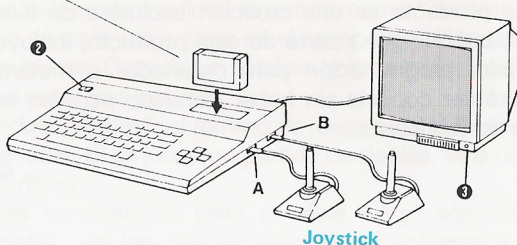
Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haber obtenido permiso específico para ello del fabricante.

©1984 Konami

## Preparativi

Assicuratevi innanzitutto che il computer e il video siano collegati correttamente. Vedere in proposito il manuale delle istruzioni del computer.

- ❶ Cartuccia ROM (da inserire con la parte con la figura rivolta verso se stessi)



1. Assicuratevi che il computer sia spento e inserite quindi la cartuccia ROM come mostrato nell'illustrazione. Assicuratevi che la cartuccia sia inserita a fondo e che il contatto sia saldo.

2. Accendete il computer.

3. Accendete il televisore e sintonizzatelo sul canale che riceve le immagini generate dal computer.

Questo gioco può essere giocato con i joystick opzionali. Collegare i fili dei joystick ai terminali A e B del computer, prima di iniziare a giocare.

## Sequenza del gioco

1. Questo gioco può essere giocato da un giocatore unico o da due giocatori, i quali possono giocare in gara l'uno contro l'altro oppure in coppia, contro il computer.

☞ 1 GIOCATORE.....Un solo giocatore contro il computer

2 GIOCATORI.....Due giocatori, l'uno contro l'altro

DOPPIO.....Due giocatori in coppia, in un doppio

Spostate la mano indicatrice verso l'alto o il basso, sull'elemento di vostra scelta, facendo uso dei tasti di spostamento del cursore verso l'alto (UP) o verso il basso (DOWN) della tastiera, o per mezzo del joystick A.

Quando la mano indicatrice si trova sull'elemento di vostra scelta, premete la barra spaziatrice della tastiera o premete il tasto del joystick A.

Scegliete quindi il livello di difficoltà del gioco.

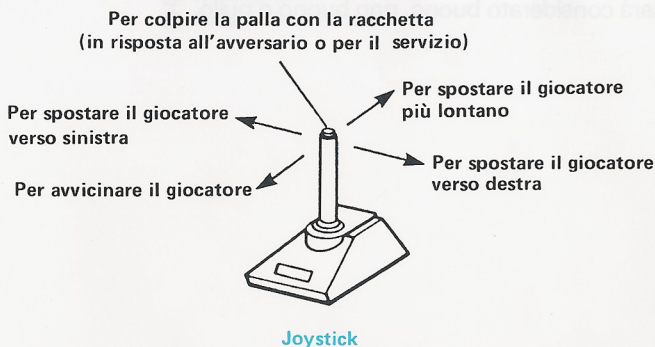
☞ SELEZIONE 1 La velocità della palla e degli

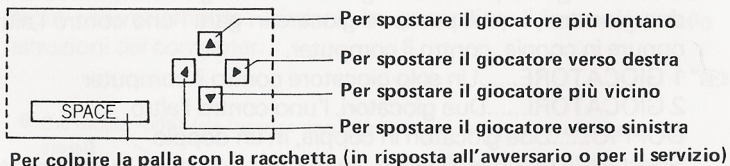
SELEZIONE 2 ..... spostamenti dell'avversario varia

SELEZIONE 3 a seconda del livello selezionato.

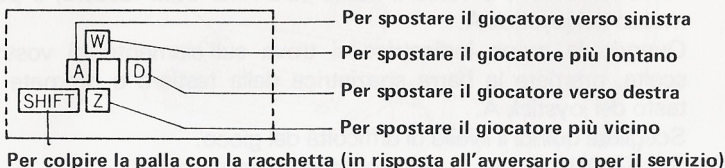
(La selezione del livello di difficoltà del gioco viene eseguita allo stesso modo come la selezione del numero di giocatori, spiegato sopra.)

## 2. Controllo del gioco





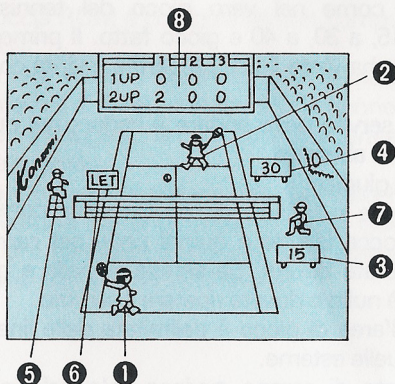
#### Tastiera (un unico giocatore)



#### Tastiera (per due giocatori)

Servite la palla premendo la barra spaziatrice o il pulsante SHIFT del joystick. Colpitela quindi ancora una volta premendo di nuovo la barra spaziatrice (o il pulsante SHIFT del joystick). Controllate la sincronizzazione dei movimenti quando eseguite il servizio! A seconda di come sincronizzate i movimenti, il lancio sarà considerato buono, non buono o nullo.





- ① Giocatore n. 1
- ② Giocatore n. 2
- ③ Punteggio giocatore n. 1
- ④ Punteggio giocatore n. 2
- ⑤ Arbitro
- ⑥ Messaggio dell'arbitro
- ⑦ Raccogli palle
- ⑧ Tabella del punteggio

## Regole del gioco

Esattamente come nel vero gioco del tennis, il punteggio procede da 15, a 30, a 40 e gioco fatto. Il primo giocatore che vince sei volte ha vinto il set. La partita è vinta con i due migliori set su tre.

La palla che servite deve andare a cadere nel quarto diagonalmente opposto al vostro.

Chiamate del giudice

Se la palla cade sulla linea di confine viene considerata buona.

Se la palla tocca la rete e quindi cade nel campo avversario, viene considerata buona. Se servite la palla e questa tocca la rete, il colpo è nullo e dovete ripetere il servizio.

Nel singolo, l'area di gioco è delimitata dalle linee interne; nel doppio, da quelle esterne.

Il cambiamento di campo avviene solo nel singolo, con due giocatori che giocano l'uno contro l'altro. Quando giocate contro il computer, nel singolo o nel doppio, voi rimanete sempre sul campo più vicino.

## Attenzione!

Questa cartuccia ROM è compatibile con computer con sistema operativo MSX.

Questa cartuccia ROM è fabbricata con la massima precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe.

Prima di inserire e togliere la cartuccia, assicuratevi sempre che il computer sia spento.

Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. Nessuna parte di esso, inclusi i grafici, il suono, il programma o il materiale stampato, può essere copiato senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

©1984 Konami



**Konami®**

RC720

Printed in Japan